ARCHE NOVA

ZOO MAP PACK 1

© 2022 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH
Nassaustr. 3
65719 Hofheim am Taunus
www.feuerland-spiele.de

Plan 9: Geozoo

Dieser Zooplan hat 5 Gebiete, die jeweils einem bestimmten Kontinent zugeordnet sind. Jedes dieser Gebiete besteht aus 6 Baufeldern. Neben den Gebieten befindet sich jeweils 1 Feld mit einem daneben abgebildeten Kontinent. Die Hintergrundfarbe des Gebiets entspricht dabei der Hintergrundfarbe dieser Felder und der Hintergrundfarbe des Kontinentsymbols im Spiel (die Kontinente daneben sind in schwarz/weiss abgebildet). Platziere zu Beginn des Spiels je 1 Markierungsstein auf die 5 Felder mit den daneben abgebildeten Kontinenten.

Beispiel: Kontinentgebiet

Das ist das Afrika-Gebiet.

Platziere zu Beginn des Spiels 1 Markierungsstein auf dem gelben Feld mit der Abbildung des Kontinents Afrika daneben.

Markiere die anderen 4 Gebiete auf die gleiche Weise.

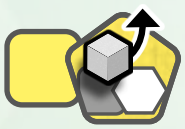
Immer wenn du ein Tier in deinen Zoo spielst und **mindestens 1 Feld des Geheges**, in welches du das Tier spielst, sich in dem **Gebiet des passenden Kontinents** befindet, so darfst du den Markierungsstein vom Feld dieses Gebiets entfernen und dir 1 der abgebildeten Belohnungen nehmen.

Es ist dabei egal, ob es sich um ein Standardgehege oder ein Spezialgehege handelt.

Pro Kontinent kannst du nur 1 Belohnung bekommen. Ist der Markierungsstein bereits entfernt, kannst du für diesen Kontinent keine weitere Belohnung mehr erhalten.

Bei jedem Markierungsstein, den du entfernst, hast du die Auswahl aus allen 5 Boni. Du darfst dir also mehrmals im Spiel denselben Bonus nehmen. Lege den Markierungsstein anschließend in deinen Vorrat zurück.

Sobald du den fünften und letzten Markierungsstein entfernst, erhältst du zusätzlich zum Bonus für diesen Kontinent auch noch 1 Artenschutzpunkt.



Wenn du diesen Bonus auf der linken Seite deines Zooplans erhältst, darfst du 1 Markierungsstein von einem der 5 Kontinentfelder entfernen. Du musst dafür kein passendes Tier ausspielen.

Du erhältst dafür wie gewohnt 1 Bonus. Entfernst du damit den letzten Markierungsstein, erhältst du zusätzlich auch den Artenschutzpunkt für den letzten entfernten Stein.

Sonderfälle:

Herdentier:

Nutzt du die Tierfähigkeit Herdentier, so kannst du mit diesem Tier keinen Kontinentbonus erhalten (da du kein bestimmtes Gehege benutzt).

Reptilienhaus und Großvogelvoliere:

Wenn du eines dieser Spezialgehege baust und dabei ein Tier aus einem Standardgehege in dieses Gehege umziehst, so kannst du dafür einen Kontinentbonus erhalten (wenn das Tier zum Kontinent gehört, in dessen Gebiet du das Spezialgehege gebaut hast).

Siehe andere Seite für die Auffangstation

ARCHE NOVA

ZOO MAP PACK 1

© 2022 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH
Nassaustr. 3
65719 Hofheim am Taunus
www.feuerland-spiele.de

Plan 10: Auffangstation

Wenn du diesen Platzierungbonus überbaust, erhältst du

Wühlen 1: Wähle bis zu 1x: Lege 1 Karte aus der Auslage ab und fülle auf ODER lege 1 Karte von der Hand ab, um 1 neue vom Nachziehstapel zu ziehen.

Ist die Karte, die du dabei ablegst, eine Tierkarte (außer einem Streicheltier), so darfst du sie bei einer der -Markierungen von oben unter deinen Zooplan schieben.

Schiebe die Karte soweit unter deinen Zooplan, dass nur noch die Symbole am oberen Rand der Karte sichtbar sind. Das Tier gilt ab diesem Moment als „in deinem Zoo" und löst alle Effekte aus, die durch das **Ausspielen des Tieres** oder eines seiner **Symbole** ausgelöst würden. Die Tierkarte **selber** hat jedoch **keinen** Effekt. Weder erhältst du Attraktion, Ruf oder Artenschutzpunkte, die unten auf der Karte abgebildet sind, noch kannst du die Fähigkeit des Tieres nutzen.

Du kannst auf diese Weise insgesamt 3 Tierkarten unter deinen Zooplan schieben, bei jeder Markierung eine. Erhältst du den Bonus mehr als dreimal (z. B. durch die Sponsorenkarte 221, Archäologin), so kannst du nur die Fähigkeit *Wühlen 1* nutzen.
Du kannst keine Tierkarte unter deinem Zooplan durch eine andere ersetzen.

Du musst keine Bedingungen erfüllen, die auf der Tierkarte abgebildet sind. Du musst kein Geld für das Tier bezahlen und es benötigt auch kein Gehege. Wasser- und Felsenanforderungen auf der Tierkarte gelten trotzdem (da es sich hierbei auch um Symbole handelt).

Ist das Tier ein Groß- oder Kleintier, so zählt es auch als solches in deinem Zoo. Du darfst ein Tier von unter deinem Zooplan nicht auswildern.

Beispiel: Auffangstation

Als erste Karte des Spiels spielst du den Tüpfelhyänenauslauf und platzierst das Sonderbauwerk so, dass es einen der -Boni überdeckt.

Du nutzt den Bonus, um den Sumatra-Tiger aus der Auslage bei einem unter deinen Zooplan zu schieben.

Das zählt aus Ausspielen eines Raubtieres und löst damit den Tüpfelhyänenauslauf aus. Du darfst dessen Fähigkeit damit zweimal nutzen, einmal für das Symbol auf dem Auslauf selbst und einmal für das Symbol auf dem Sumatra-Tiger. Beide Male darfst du die Fähigkeit „Jäger 2" nutzen, da du 2 Raubtiersymbole in deinem Zoo hast.

Für den Rest des Spiels zählen das Raubtier-, das Asien- und die beiden Wassersymbole des Sumatra-Tigers als in deinem Zoo. Außerdem zählt der Tiger als Großtier in deinem Zoo.

5
TÜPFELHYÄNENAUSLAUF
252
Immer wenn du ein Raubtier-Symbol in deinen Zoo spielst, decke die obersten X Karten des Stapels auf. Nimm 1 Tierkarte auf die Hand. Lege die anderen Karten ab. (X = deine Raubtier-Symbole) (Jäger X).
Platziere an mind. 1 Felsenfeld.

Siehe andere Seite für den Geozoo